RESOLUTION DES PROBLEMES

PROBLEMES DE LOGICIEL ?

Vous trouverez ci-dessous des solutions aux problèmes posés par DirectX lors de l'utilisation de jeux vidéo.

Vérification des spécificités du système

Veuillez vous assurer que **votre système correspond à la configuration requise** figurant sur l'emballage du jeu.
L'**outil de diagnostic de DirectX** vous apportera les informations nécessaires concernant votre ordinateur si vous ne les connaissez pas. Pour lancer l'outil de diagnostic de DirectX, cliquez sur le bouton **démarrer** et choisissez l'option **Exécuter...** Dans la boîte de dialogue, entrez **DXDIAG**. L'outil apparaît, vous donnant accès aux détails concernant votre système, votre carte graphique et votre carte son. Il est également possible de vérifier si les affichages vidéo et les outils audio fonctionnent correctement en cliquant sur les boutons appropriés vous proposant de tester **DirectDraw**, **Direct3D** et **DirectSound**.

Remarque : à moins que vos compétences en informatique ne vous le permettent, nous vous recommandons de ne modifier aucune option proposée par l'outil de diagnostic DirectX.

Avant de commencer à jouer

Dans certains cas, des programmes déjà actifs sur votre système peuvent monopoliser des ressources nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Tous ces programmes ne sont pas immédiatement visibles, et nombreux sont ceux à s'activer automatiquement au démarrage. Il existe un certain nombre de "**tâches de fond**", qui fonctionnent en permanence sur votre système. Dans certains cas, ils peuvent provoquer un plantage ou un blocage du jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons de désactiver ces "tâches de fond" avant de jouer.

• Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icone de ce programme et sélectionnez FERMER, DESACTIVER ou l'option équivalente.

• Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu.
Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de "**maintenance**" sur votre PC.
Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable.
Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des **outils de détection et de réparation des erreurs disque**, de **défragmentation** du disque dur et de **nettoyage de disque**.

Utilisation de la fenêtre d'aide Windows
1 Cliquez sur le bouton démarrer et choisissez l'option Aide (ou centre d'aide et de support pour les utilisateurs de Windows XP) pour afficher les guides d'aide Windows.
2 A présent, cliquez dans la section de recherche et tapez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Réparation" (Windows 2000/XP), "Défragmentation" et "Nettoyage" pour accéder aux instructions qui vous permettront de lancer ces opérations.

Le jeu plante ou se bloque ?

Pour les jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur bénéficie des derniers **pilotes** de carte graphique. Ceci peut permettre de résoudre des plantages et des blocages du jeu.

The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorías de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a seconda del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

• **Avant toute chose,** essayez de télécharger le pilote de carte graphiquele plus récent sur le site du fabricant. Vous trouverez ci-dessous la liste des **fabricants** de **cartes graphiques** les plus connus :

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

• **Si vous ne trouvez pas de mise à jour,** essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le **fabricant** de **chipset de carte graphique** :

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

• Le son saute, se saccade ou se coupe? Tentez de télécharger et d'installer le **pilote** de **carte son** le plus récent :

Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.

Important : n'oubliez pas de réactiver les tâches de fond après avoir joué en redémarrant votre ordinateur, ceci aura pour effet de les **réactiver automatiquement**.

Windows 98/ME

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de fermeture de programme apparaît et affiche toutes les tâches de fond en cours de fonctionnement sur votre système.

2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom, puis sur le bouton Fin de tâche. Remarque : il est important que VOUS NE METTIEZ PAS FIN aux tâches de fond portant les noms Explorer et Systray, car elles sont nécessaires au fonctionnement de Windows. Toutes les autres tâches de fond peuvent être arrêtées.

3 La fenêtre de fermeture de programme se ferme et la tâche prend fin. Répétez les étapes ci-dessus pour mettre fin à toutes les autres tâches de fond nécessaires.

Windows 2000/XP Professionnel

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de sécurité Windows apparaît.

2 Cliquez sur Gestionnaire de tâche pour ouvrir le Gestionnaire de tâches Windows. Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Remarque : en fonction des paramètres, lors de la pression sur CTRL, ALT et SUPPR, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel accéderont directement au Gestionnaire de tâches Windows.

Windows XP Familial

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. Le gestionnaire de tâches Windows apparaît.

2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

Si vous décidez finalement d'appeler la hotline:

Avant de lancer l'appel, nous vous demandons de **vous asseoir devant votre ordinateur**, de disposer des informations suivantes (voir "Vérification des spécificités du système"), et d'être prêt à noter.

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98; Windows® Me)
- RAM (Mémoire vive)
- Pilotes, cartes graphique et son utilisées

SOMMAIRE

FICHIER LISEZ-MOI 4
INSTALLATION 4
COMMANDES 5
SAUVEGARDE 10
MENUS 10
LA SALLE DES PASSAGES 13
À TROIS, RIEN D'IMPOSSIBLE ! 15
COMBATS 15
ÉCRAN DE JEU 17
ACTIONS SPÉCIALES ET MÉCANISMES 18
QUÊTES SECONDAIRES 20
PERSONNAGES 21
SUPPORT TECHNIQUE 28

www.atari.fr

FICHIER LISEZ-MOI :

Le DVD-ROM du jeu Arthur et les Minimoys contient un fichier Lisez-Moi présentant les conditions d'utilisation du logiciel ainsi que des informations mises à jour sur le jeu. Nous vous recommandons vivement de prendre le temps de lire ces informations pour bénéficier des améliorations apportées après la publication du présent manuel. Pour accéder à ce fichier, cliquez sur le bouton Démarrer de la Barre des tâches de Windows®, puis sur Tous les programmes/Atari/Arthur et les Minimoys/Readme.txt

INSTALLATION

• Lancez Windows® 98/Me/2000SP2/XP. Fermez toutes les applications en cours d'exécution.

• Insérez le DVD-ROM d'installation de Arthur et les Minimoys dans votre lecteur de DVD-ROM.

• Si la fonction d'exécution automatique est activée, l'écran d'installation devrait s'afficher. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour installer le jeu. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur le bouton Démarrer de votre Barre des tâches Windows®, puis sur Exécuter. Saisissez D:\Setup et cliquez sur OK.

Remarque : si votre lecteur de DVD-ROM est assigné à une autre lettre que D, saisissez cette lettre à la place.

• Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour installer le jeu.

Remarques :

• Pour jouer, vous devez garder le DVD de jeu Arthur et les Minimoys inséré dans votre lecteur de DVD-ROM.

Installation de DirectX®

Arthur et les Minimoys requiert DirectX® 9.0c ou une version plus récente pour fonctionner. Si vous n'avez pas DirectX® 9.0c, ou une version plus récente installé, cliquez sur "Oui" pour accepter les termes du contrat de licence de DirectX® 9.0c. L'installation de DirectX® 9.0c se lancera alors automatiquement.

COMMANDES

Ceci est une configuration par défaut. Pour configurer les commandes à ta guise, va dans le menu Options, et choisis Commandes. Si vous jouez avec un joystick qui ne possède pas de fonction de calibrage/auto-centrage, vous ne pourrez pas modifier la configuration par défaut.

COMMANDES DANS LES MENUS	ACTIONS
Touches fléchées	Navigation dans les menus
Entrée	Valider / Sélectionner
Échap	Annuler / Retour

TOUCHES FLÉCHÉES	DÉPLACER LE HÉROS
Fin	Déplacer la caméra vers le haut
Origine	Déplacer la caméra vers le bas
Suppr	Déplacer la caméra vers la gauche
Page Bas	Déplacer la caméra vers la droite
Entrée du pavé numérique	Changer de héros
. (point) du pavé numérique	Sauter / Faire un double saut (pendant que le héros est en l'air, appuyer une seconde fois)
0 du pavé numérique	Frapper un ennemi / Action contextuelle (attraper un bloc, activer la barre plus vite, etc.)
2 du pavé numérique	Parer

1 du pavé numérique	Action spéciale (ouvrir un cadenas, réparer, etc.)
0 du pavé numérique (maintenir enfoncé)	Attaque spéciale (Sélénia et Bétamèche)
. (point) du pavé numérique (2x) + 0 du pavé numérique	Coup piqué
0 du pavé numérique (2x) + 1 du pavé numérique	Enchaînement + coup spécial (Sélénia)
5 du pavé numérique	Afficher l'interface
4 du pavé numérique	Afficher la boussole de Bétamèche
3 du pavé numérique	Récupérer un point de vie
Entrée	Mettre en pause / Afficher le menu Pause
8 du pavé numérique	Afficher le menu des objectifs

COMMANDES - VARAPPE	ACTIONS
Touche fléchée vers une corniche + . (point) du pavé numérique	S'accrocher à une corniche
. (point) du pavé numérique	Se mettre debout sur une corniche. S'il y a une corniche au-dessus d'Arthur, appuyer une deuxième fois pour qu'il s'y accroche.
Touches fléchées gauche/droite	Se déplacer le long d'une corniche
Touches fléchées gauche/droite + . (point) du pavé numérique	Faire un saut latéral sur une corniche
Touche fléchée vers une corniche opposée +. (point) du pavé numérique	Faire un saut à 180° vers la corniche opposée
0 du pavé numérique	Se laisser tomber de la corniche (s'il y a une autre corniche en dessous, Arthur s'y accrochera automatiquement)

COMMANDES - LIANE	ACTIONS
Touches fléchées	Se balancer
0 du pavé numérique + touches fléchées	Tourner sur la liane
. (point) du pavé numérique	Sauter de la liane

Remarque : un compteur lumineux apparaîtra autour de l'icone d'Arthur pendant qu'il sera suspendu à une corniche ou à une liane. Si le compteur disparaît totalement... c'est la chute ! Rassure-toi, Arthur deviendra de plus en plus fort et pourra tenir plus longtemps.

COMMANDES - COMBAT	ACTIONS
1 du pavé numérique + touches fléchées	Arracher le bouclier d'un séide (Arthur)
1 du pavé numérique (quand ennemi se prépare à attaquer)	Contre-attaquer (Arthur et Sélénia)
0 du pavé numérique + touches fléchées	Décrocher la cage
1 du pavé numérique	Sauter sur les épaules (après le coup acrobatique) (Arthur). Continuer à appuyer pour frapper l'ennemi sur la tête

Combat : Au cours de l'aventure, Arthur, Sélénia et Bétamèche vont voir leurs capacités d'attaque évoluer, ce qui les rendra plus efficaces lors des combats.

COMMANDES - MOGOTH	ACTIONS
0 du pavé numérique	Monter / descendre du mogoth
Touches fléchées	Choisir un chemin
1 du pavé numérique	Se balancer vers la gauche
2 du pavé numérique	Se balancer vers la droite

COMMANDES – VOITURE DE SPORT	ACTIONS
Touches fléchées gauche/droite	Tourner à gauche/droite
. (point) du pavé numérique	Accélérer
0 du pavé numérique	Accélérer sur un tremplin

COMMANDES – MOUSTIK	ACTIONS
Touches fléchées	Déplacer le viseur et le moustik
0 du pavé numérique	Tirer
0 du pavé numérique (maintenir appuyée) +touches fléchées	Verrouiller jusqu'à 3 cibles. Relâcher les commandes pour tirer automatiquement des larmes de la mort sur les cibles.
2 du pavé numérique (appuyer frénétiquement)	Remonter sur le moustik lorsque Arthur se tient aux rênes

COMMANDES – POLLEN	ACTIONS
0 du pavé numérique	Tirer avec une boule de pollen sur la cible sélectionnée
1 du pavé numérique	Tir lobé

COMMANDES – COCCINELLE / ARAIGNÉE	ACTIONS
. (point) du pavé numérique	Monter / Descendre de la nacelle
Touches fléchées gauche/droite	Déplacer la coccinelle ou l'araignée

COMMANDES – GARDIEN CHTOCK	ACTIONS
0 du pavé numérique	Lancer la séquence
Touches fléchées gauche/droite	Faire tourner le couteau Bétamèche
Entrée du pavé numérique	Retourner le couteau
6 du pavé numérique (pendant la séquence) Ou . (point) du pavé numérique (une fois le gardien activé)	Quitter le gardien Chtock

COMMANDES – TING TONG	ACTIONS
Touches fléchées	Résister
0 du pavé numérique + touches fléchées	Demander de l'aide aux héros pour s'échapper

COMMANDES – BLOC TOTEM, KROMINOS, PASHMY	ACTIONS
0 du pavé numérique + touches fléchées	Déplacer
0 du pavé numérique (appuyer frénétiquement)	Demander de l'aide aux héros pour empiler

Remarque : tu pourras suivre l'évolution de tes trois héros en te rendant dans le menu Extras, et y consulter par exemple, des coups ou objets spéciaux gagnés durant l'aventure.

SAUVEGARDE

Tout au long de l'aventure, tu rencontreras des points de sauvegarde qui auront la forme d'une grande fleur. Tu pourras sauvegarder ta partie à cet endroit en sautant dans la fleur. Lorsque tu relanceras le jeu et ta partie sauvegardée, tu te retrouveras à côté de la dernière fleur de sauvegarde utilisée.

LES MENUS

Menu Principal

Histoire : Avant de pouvoir commencer l'aventure, tu devras te créer un profil. Il te servira à sauvegarder ta partie.

Chapitres : Ce menu te donnera accès à tous les niveaux de l'aventure. Cela te permettra d'y revenir plus tard, néanmoins tu ne pourras pas y faire de sauvegarde.

Options : C'est là que tu pourras ajuster les différentes options du jeu.

Crédits : Tu peux consulter la liste de tous ceux qui ont participé à la création de ce jeu.

Menu Pause

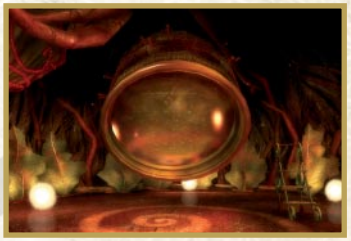
Continuer : Reprends l'aventure en cours.

Extras : Consulte les Lettres Minimoys récupérées, ainsi que des cartes bonus et des détails sur l'évolution des trois héros.

Options : C'est là que tu pourras ajuster les différentes options du jeu.

Quitter : Quitte la partie.

LA SALLE DES PASSAGES



Arthur est un petit garçon en vacances chez sa grand-mère. Son grand-père a disparu depuis plusieurs années alors qu'il cherchait désespérément à retrouver un fabuleux trésor, perdu dans son jardin. La maison de ses grands-parents devant bientôt être vendue et détruite, Arthur fouille dans les vieilles affaires de son grand-père, dans un coin du grenier.

Alors que tout espoir semble perdu, Arthur trouve le moyen de basculer dans le monde des Minimoys grâce à une longue-vue. Le voici soudain transporté dans un lieu étrange où il ne mesure plus que... deux millimètres !

Cet endroit s'appelle "La Salle des Passages". C'est là que tu rencontreras Bétamèche. Écoute-le attentivement, il t'aidera à te familiariser avec les commandes du jeu et bien d'autres choses...

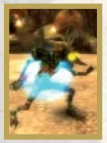
À TROIS, RIEN D'IMPOSSIBLE !

Arthur ne sera pas seul pour vivre cette formidable aventure. Il sera accompagné de la princesse Sélénia et de son frère Bétamèche. C'est donc un "trio" que tu vas diriger, où chacun des héros possède ses propres caractéristiques. Pour passer de l'un à l'autre, tu n'auras qu'à appuyer sur Entrée (pavé numérique) jusqu'à ce que tu obtiennes le personnage désiré. Le personnage sélectionné devient alors le "leader", et sera la plupart du temps suivi de près par les deux autres, mais il se peut aussi que les petits héros soient temporairement séparés pour différentes raisons.

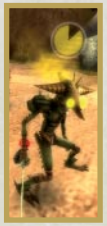
ET N'OUBLIE PAS ! LÀ OÙ ARTHUR SEMBLE IMPUISSANT, SÉLÉNIA OU BÉTAMÈCHE PEUVENT FAIRE LA DIFFÉRENCE...

COMBATS

Priorité au porteur de la clef !



Les séides n'ont qu'un seul objectif : capturer les Minimoys et les emmener à Nécropolis, à bord d'une cage, pour en faire des esclaves. Il te faudra te défendre des séides et trouver le moyen de quitter la zone dangereuse à chaque fois que tu seras attaqué : soit en récupérant la ou les clefs nécessaires pour ouvrir la porte, soit en activant l'ouverture d'un passage.



Attaque l'ennemi jusqu'à ce que la jauge se trouvant au-dessus de sa tête soit vide. Il tombera alors à terre, sonné. Porte-lui ensuite un coup piqué pour l'éliminer définitivement.

Dans le cas du monstre séide, plus fort et plus résistant, il te faudra, une fois sa jauge vide, suivre les indications qui apparaîtront à l'écran pour le vaincre.

Ouverture des portes :

Après avoir neutralisé un porteur de clef, celle-ci te revient automatiquement. Pour utiliser une clef, il faut se diriger vers le cadenas et appuyer sur 1 (pavé numérique).

Attention : pendant qu'un héros ouvre un cadenas, il est vulnérable !

Héros capturé :

Lorsqu'un des héros est capturé, l'image change quelque peu pour te le signaler. Localise et attaque le séide jusqu'à ce qu'il relâche sa proie. Attention, certains séides peuvent se "passer" leur prisonnier !

Il peut aussi arriver que l'un des héros soit obligé de monter sur la cage pour libérer un des siens. Pour cela, dirige-toi vite vers la cage et saute dessus. Une fois sur la cage, maintiens 0 (pavé numérique) enfoncée et appuie sur les touches fléchées jusqu'à ce que la cage soit décrochée.

Si la cage s'élève hors de portée, la partie prend fin !

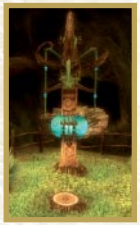
ÉCRAN DE JEU

L'interface n'apparaît que lorsque cela est nécessaire.

1. Icones des personnages (indique également leurs points de vie)
2. Jauge de vie des ennemis séides et des moustiks (objectifs)
3. Décompte œufs de libellule
4. Décompte Mül-mül
5. Chrono liane trapèze
6. Chrono escalade
7. Chrono pollen
8. Chrono clef
9. Chrono mécanismes

ACTIONS SPÉCIALES ET MÉCANISMES

Mécanismes :

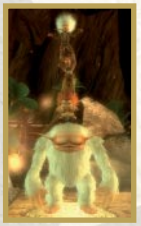


À côté de certains objets, personnages ou endroits particuliers apparaît parfois une indication sur une action particulière à effectuer. Place le chef de l'expédition du bon côté et appuie sur la touche indiquée pour déclencher l'action.

Les actions spéciales sont parfois effectuées par plusieurs personnages. Il s'agit par exemple de pousser ou de tirer un objet lourd ou d'en empiler plusieurs.

Parfois, seul un des personnages peut faire fonctionner certains mécanismes. Dans ce cas, son icone s'illumine pour te le signaler.

Moyens de transport :



Il sera de temps en temps nécessaire d'utiliser différents moyens de transport pour te déplacer, comme une coccinelle ou une araignée.

Boules de pollen :

Certains insectes sont friands de pollen et ne seront utiles que si tu les nourris avec. Tape du pied dans une plante pour libérer une boule de pollen, puis dirige-toi vers l'insecte à nourrir, la boule de pollen au pied. Une fois que tu es près de l'insecte, une cible s'affichera pour te permettre de viser. Tape dans la boule de pollen en appuyant sur 0 (pavé numérique) pour l'envoyer directement dans la gueule de l'insecte. Si tu veux l'envoyer dans une autre direction, appuie sur 1 (pavé numérique). Attention, tout comme pour l'escalade, tu as un temps limité pour transporter la boule.

Remarque : il se peut aussi que la boule de pollen te serve à autre chose...

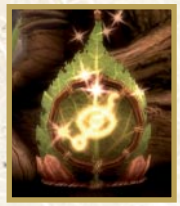
Œufs de libellule

Récupère des œufs de libellule. Ils te permettront de regagner des points de vie, ou de réparer des éléments du décor en appuyant sur 1 (pavé numérique).

Remarque : lorsque Arthur est sur un moustik, il faut tirer sur les œufs pour les acquérir, car passer dessus ne suffit plus ! Par ailleurs, à mesure qu'il évolue, Arthur obtient des sacs de plus en plus gros pour transporter encore plus d'œufs.

QUÊTES SECONDAIRES

Libère le plus de Müls-müls possible ! Ils te permettront d'atteindre des zones où tu pourras récupérer des Lettres Minimoys qui débloqueront des cartes te révélant de précieuses informations sur les personnages du jeu !



Attention, des Moufs-moufs sont souvent disposés de part et d'autre des passages secrets.

REMARQUE : les Moufs-moufs sont remplacés par des braseros dans le monde séide.

PERSONNAGES

Arthur

Arthur n'est pas un Minimoy de naissance et découvre le monde qui l'entoure. Il est aussi très amoureux de la princesse Sélénia et se comporte de façon chevaleresque et romantique à son égard.

Arthur est "l'acrobate" et le "pilote" du groupe. Il est capable d'escalader, d'utiliser les lianes, de piloter des moustiks et même... une voiture de sport !

Sélénia

Elle est la princesse du royaume des Minimoys. Destinée à sauver son peuple de la menace séide, elle a été formée à l'art du combat et manie parfaitement l'épée. Elle cache autant que possible ses sentiments et se dissimule derrière le protocole qui sied à son rang. Elle a remarqué l'attirance d'Arthur à son égard, et en princesse digne de ce nom, en use et en abuse. Souvent de mauvaise humeur, elle reporte la plupart du temps son animosité sur son petit frère avec qui elle agit comme une vraie peste.

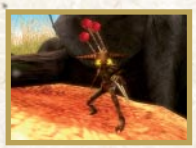
Bétamèche

Le petit frère de Sélénia adore Arthur, mais ne rate jamais une occasion de railler sa sœur, qui le lui rend bien. Naturellement gauche, il se retrouve régulièrement à la traîne dans le groupe. Bétamèche transporte avec lui une quantité impressionnante d'objets dans un gros sac à dos. Il possède aussi un couteau multifonction qu'il est le seul à savoir utiliser, et avec lequel il peut ouvrir certaines portes.

M

Une terrible menace pèse sur le royaume des Minimoys ! Un être maléfique vit à Nécropolis, le terrible repère des séides. On ne sait rien de lui, si ce n'est qu'il est le maître des séides et qu'il est vraiment détestable !

Séides



Il existe plusieurs sortes de séides, plus ou moins forts, mais tous aussi dangereux et méchants les uns que les autres... Le plus dangereux de tous n'est autre que le monstre séide. Il constitue, grâce à son armure et à son énorme massue, un adversaire redoutable !

Gardien volant séide

Méfiez-vous de ses attaques aériennes !

Scolopendre

Sa taille et sa force vous permettront de casser des roches au cours de votre progression. Attention, la Scolopendre est un gigantesque adversaire... Néanmoins, il est possible de trouver en lui un allié de poids...

CREDITS

Developer : ETRANGES LIBELLULES

Game Director
Jean Marie NAZARET

Executive Producer
Edith Protiere

Game Design & Level Design
Lead : Jean Marie Nazaret
Vincent Ravier
Michaël Bolufer
Eddy Leja
Ronan Soulier
Thomas Jacquemin

Gameplay coding
Vincent Ravier
Gauthier Roussel
Christophe Champlong
Thomas Boissier
Wilfrid Girard
Eddy Leja

Screenplay and Dialogs
Jean Marie Nazaret

Additional Dialogs
Nicolas Pothier
Eddy Leja

Set Workshop
Lead : David Cros / Catherine Fusier
David Di Giacomo
Fabrice Têté
Aimé Jalon
Thomas Vuillier
Laurent Guittard
Jean-Baptiste Aizier
Sophie Van De Velde
Christophe Bastin

Texture workshop
Lead : Laurent Dury
Yannick Gombart
Florence Lapalu
Kevin Granger
Ludovic Texier

Kit Workshop
Lead : Jean-Christophe Blanc
Laurent Leuleu
Antoine Fernez
Sarah Mercier
Emilie Anthouard
Willy Lair
Guy-Joseph Aignel
Yoann Lemoine

Background Workshop
Lead : Fabrice Giraud
Jean-Baptiste Aizier
Thomas Girard

Assembling Workshop
Lead : Frédérique Blanc
Guillaume Barry

Rough Workshop
Thomas Girard
Aimé Jalon
Tristan Meudic
Pierre-Henry Laporterie
Cédric Forest
Miguel Vieira Da Silva

Animation Workshop
Lead : Benjamin Fleury
Emeline Mazallon
Alain Maindron
Christophe Clamaron

Cinematic Workshop
Lead: Marc Dutriez
Mathieu Akita
Florian Canard
Emmanuel Linderer
Savitri Joly Gonfard
Tomp Hermes

Storyboarder :
Hervé Masseron

Special Effect & Interface Workshop
Nicolas Blanc

Technical directors:
Guillaume Blanc & François Jean

Engine Department
Lead : Guillaume Blanc& François Jean
Cyril Aymard
Doménico Albani
Cédric Bresson
Cédric Dodard
Mathieu Frémont
Yann Richard
Antoine Routon
Jérémy Virga
Nicolas Schaller

Tools & Engine improvement and support
Lead : Aurelien Kerbeci

Mastering & Tests
Lead: Alexandre Assier
Emmanuel Moiroux
Rodric Rambosson
Maxime Rollet

Game Programming
Lead : Sylvain Béen
Alexandre Assier
Cyril Aymard
Xavier Crespo
Christophe Panattoni
Sylvain Passot
Sylvain Praloix

Original game score
Fabrice Bouillon - Laforest

Original "Arthur and the Minimoys" movie score
Eric Serra

Sound effect designer :
Thomas Mitton

Technical support
Sylvain David

Administration
Laëtitia Faucitani
Hervé Fauchet

French Voice recording :
Anatole

Special thanks:
Achille Nazaret
Iounes Disdier
Alexis Jambon
Alexandre Struglia
Robin Verdier
Robin Delestre

ATARI REPUBLISHING

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Aprikian Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Manager

Franck Genty
Localisation Project Manager

Didier Flipo
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Manager

Céline Vilgicquel
Printed Materials Project Manager
Vincent Hattenberger
Copywriter

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux/Mike Shaw/Jean Grenouiller/ Elise Pierrel
Manufacturing Coordinators

ATARI GAME EVALUATION

Jocelyn Cioffi / JY Lapasset
Evaluation & Consulting

ATARI QUALITY ASSURANCE
Vincent Laloy / Olivier Robin / Bruno Trubia
Quality Control Project Manager
Lisa Charman
Certification Project Manager
Sophie Wibaux
Product Planning Project Manager
Philippe Louvet
Engineering Services Manager
Stéphane Enteric
Engineering Services Expert
Emeric Polin
Engineering Services Expert

ATARI MARKETING
Tim Verschure
European Brand Manager
Renaud Marin
European Web Manager
John Tyrrell
European Communications Director
Alistair Hatch
European Communications Executive

LOCAL MARKETING
UK - Graeme Struthers
France - Lionel Arnaud
Germany - Patrick Rausch
Italy - Andrea Loiudice
Iberica - Rodrigo De la Pedraja San Jose
Nordic - Jenni Sten
Benelux - Simone Goudsmit
Switzerland - Simon Stratton
Greece - Spyros Stanistas
Israel - Noam Weisberg
Australia - Simon Slee

SPECIAL THANKS TO :
RelQ - Gaurav
ROOM 22
BabelMedia
Synthesis International and Synthesis Iberia
ACE

EUROPACORP:
Sophie Dufeu, Veronique Philibert-Philbois, Eva Sandou, Violaine Gressier, Pascal Fabre, Grégoire Melin, Camille Courau

US, German, Dutch and Swedish Localisation and French Proofreading:
AROUND THE WORD

US Voices:
Eleanor Noble
Jennifer "Sparkle" Seguin
Bruce Dinsmore
Sven Ericksson
Rick Jones
Micheal Rudder
Phil Lemaistre
Tod Fennell
Al Goulem

German Voices:
Claus Brockmayer
Johannes Raspe
Berth Wesselmann
Crock Krumbiegl
Hubertus von Lerchenfeld
Shandra Schadt
Constanze Weining
Dirk Meyer
Sabine Murza
Claus Peter Damitz

Based on Luc Besson 's movie "Arthur and the Minimoys"

Universe and concept
Patrice Garcia

Character and Environment Design
Patrice Garcia
Philippe Rouchier
Nicolas Fructus
Georges Bouchelaghem

Movie-Game Production Coordination
Emmanuel Prévost

3D Graphics
Special thanks : Pierre Buffin, Geoffrey Niquet, François-Xavier Aubague

Special thanks : Hugues Tissandier, Gilles Boillot, Christophe Rendu, Stephane Lecomte, Agnès Berger Sébenne

« ARTHUR AND THE MINIMOYS »
and all related characters © 2006
EuropaCorp – Avalanche Productions
– Apipoulaï Prod. All rights reserved.

A Game Directed by
Jean-Marie Nazaret

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 08 92 3000 96 (0,34€/mn) (24/24h & 7/7j) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.